





Game Design Document



QUE É O GDD: GAME DESIGN DOCUMENT

Se um filme tem um argumento e uma série tem uma bíblia, o game também tem um tipo de documento em forma de prosa narrativa sem compromissos literários – ou seja, sem linguagem rebuscada ou poética – para descrever seus principais pontos de evolução de enredo, o Game Design Document, ou GDD.

O GDD é um documento geral do jogo onde são registradas as ideias de desenvolvimento do game. Para isso, o documento deve ser elaborado pelo autor ou autores do jogo e deve passar por constantes atualizações. Assim como o argumento e a bíblia não são o filme ou a série, o GDD não é o jogo. Ele é um documento intermediário utilizado na etapa anterior ao desenvolvimento e é um importante recurso para visualização dos personagens e mecânica de jogo para o processo de venda. Ele não tem um formato estritamente fechado, no entanto contém informações necessárias para qualquer tipo de jogo. Sua variação flutua de acordo com a abordagem – que acaba por definir os processos de desenvolvimento que o game exige – e sua complexidade – que demanda maior profundidade em determinadas informações e permite omitir outras ou não.

As informações gerais que um GDD contempla são:

Título: o nome comercial do jogo.

Subtítulo: se houver.

Autoria: quem são os desenvolvedores do GDD.

Sumário: lista de todos os tópicos presentes no GDD com a respectiva página em que inicia.

Resumo: introdução ao jogo que apresenta informações que especificam como ele diverte ou entretém, qual o seu propósito, o que o jogador deve fazer e afins. Essas são linhas gerais e sintetizadas que não tomam muito espaço.

Missão: um pitch para eventuais compradores ou colaboradores. O ideal é que seja intrigante e provocativo, além de informar superficialmente tópicos como gênero, plataforma e uma breve noção da função do usuário ou do desafio a ser superado.

Gênero: especificação de gênero ou gêneros que abarcam o jogo.

Plataforma: lista das plataformas para as quais o jogo é desenvolvido.





Público: informações para o público destinatário do jogo. Vale acrescentar informações para além da faixa etária, como recorte de hábito, comportamento, tipos de gosto, eventualmente estratificação social. Muitos jogos não são apenas para uma faixa etária, mas para um perfil de usuário, ou para adeptos de certos gêneros.

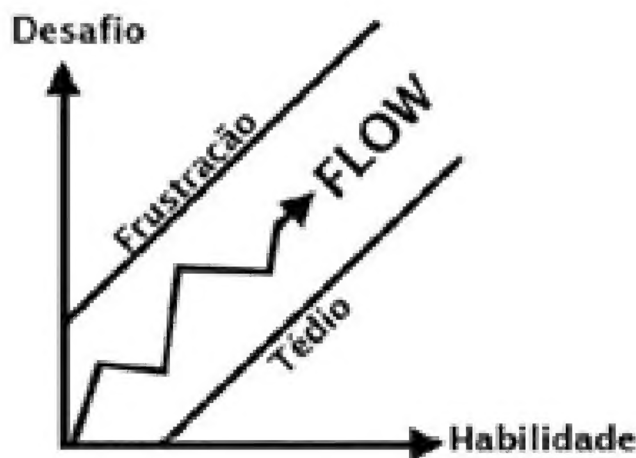
Storyline: uma sinopse do jogo com um breve desenvolvimento dos principais trajetos e enfrentamentos que o usuário irá experimentar ao longo do jogo.

Personagens: descrição dos personagens principais com características físicas (caso se apliquem), habilidades, relação com a trama, função na história, desempenho no gameplay, papel que o personagem desempenha para a experiência do usuário, relações entre os personagens etc.

Mecânica: desenvolver a mecânica do jogo em forma de texto com detalhes da evolução do enredo.

GAMEPLAY E MECÂNICA

Quando pensamos em gameplay, ou jogabilidade, há de ter um equilíbrio. Um jogo extremamente difícil e complicado levaria à frustração e desistência. Um jogo facílimo, por outro lado, não seria estimulante e seria rapidamente abandonado. O ideal é um estado de fruição entre a dificuldade do **desafio** e a **habilidade** do usuário, que vai se aprimorando conforme evolui dentro do jogo. Podemos visualizar esse estado entre a frustração e o tédio pelo gráfico a seguir.



Um panorama do gameplay deve incluir o gênero e como é a relação deste jogo com outros do mesmo gênero, no sentido de deixar claro quais aspectos de gênero integram a narrativa, quais aspectos são suprimidos no seu desenvolvimento e quais aspectos são mesclados a outros gêneros, além de especificar os modos de jogo (individual ou multiplayer).



A experiência de usuário deve deixar evidentes as sensações que pretende causar no jogador. Para isso, é importante ter frames, telas ou beatboards que auxiliem na visualização de estilo e tema, aparência da fase e possibilidades do personagem. É importante também criar diretrizes de jogabilidade para que o desenvolvimento do jogo possa seguir adiante. Nesta etapa, então, é importante elencar as **regras** do jogo e as **limitações** de universo e personagens. Isso é facilmente visualizado se pensarmos jogos infantis, cujo uso de violência e linguagem violenta é altamente restrito.

Além disso, as linhas gerais da mecânica também podem precisam ser clarificadas nesta etapa para que as regras e limitações se apliquem. São diversas as mecânicas e há jogos que, inclusive, misturam mecânicas. De forma geral, ela trata de um tipo de ação predominante no jogo, como atuar, traçar rotas, correr, pular, esquivar de obstáculos, desenhar, apostar, rolar dados etc. Pelos exemplos, conseguimos entender como ela age. A mecânica é representada pela **atividade recorrente** desempenhada pelo usuário.

Com regras, limitações e atividades definidas, passa a ser mais fácil de imaginar uma trajetória por que o personagem deverá passar para alcançar **objetivos** e **recompensas**. Os objetivos e recompensas contribuem para fornecer pequenas doses de motivação e balancear a sensação de dever cumprido com dificuldade e desafio, por outro lado, é importante antever possíveis tentativas de trapaça, sobretudo em universos abertos. Para isso, vale deixar claras as **punições**.

O quadro a seguir ajuda a visualizar essas relações:

QUADRO 1: Exemplos de relação significativa da mecânica com a narrativa.

Game	Mecânica	Contexto	Sentimento
Gand Theft Alto	Corrida	*Fugindo da polícia*	Medo, suspense e orgulho
Minecraft	Construção	*Proteger-se das trepadeiras*	Satisfação, alívio e medo
Dead Space	Exploração	*Fugindo e uma nave assombrada*	Pavor, ansiedade e medo
FIFA	Corrida e chute	*Jogando na copa do mundo*	Excitação, suspense e orgulho

Fonte: Bryant et al. (2015)[5]

De forma mais ampla, um bom jogo é aquele que congrega diversos **tipos de liberdades**. O jogador precisa poder **fracassar**, o que não significa perder, mas estar aberto a tomar decisões erradas e sofrer as consequências. Precisa poder **experimentar**, o que se relaciona com o tipo de liberdade anterior, mas pode congregar combinações de decisões, por exemplo, fugindo, em muitos casos, dos tipos de opção binários como saída A ou B. O fato de haver uma terceira saída e apenas duas vidas, por exemplo, gera uma tensão e não necessariamente um fracasso. O jogador, se tivesse apenas A e B, tentaria uma. Se não tivesse sucesso, antes mesmo de tentar, ele saberia que a segunda opção é a correta. Com a possibilidade de experimentação em

aberto, ele precisa decidir e a sensação de consequência e responsabilidade de escolha tende a ser fortalecida.



Em muitos casos, vale uma alternância da liberdade de **esforço**. Para os jogos mais complexos, isso significa uma variação na dificuldade de fases. Geralmente, há uma tendência de ir dificultando, o que está certo quando pensamos no arco longo. Quando chegamos às pequenas quests, é importante pensar que a dificuldade gradativa a todo tempo acaba por desestimular, pois reduz a sensação de desafio cumprido ou alcançado. Há uma relação intrínseca de competição mesmo na modalidade single player, ou seja, o jogador quer ganhar da máquina, ou zerar o baralho com o mínimo de jogadas, ou tirar o maior dado possível etc. a variabilidade de esforço faz com que ele se sinta mais poderoso em dado momento e, logo em seguida, mais exigido com outro desafio de maior intensidade.

Outra liberdade rica para um bom jogo é a de **interpretação**. Muitas vezes (e sem nos darmos conta), ela é testemunhada pela discussão após uma rodada entre os participantes argumentando o que poderiam ter feito, porque tomaram tal decisão ou qual foi o significado daquilo tudo. Esses aspectos mostram que, embora o jogo seja concreto, a sensação e a experiência são particulares, consequentemente o aprendizado e a interpretação são, também, individuais. São muitos os fatores que influenciam no que cada um absorve, por isso vale como estratégia de desenvolvimento deixar aberturas ou backstories com ganchos para haver possíveis conexões a usuários com diferentes bagagens culturais e vivências.

Há ainda quem inclua na lista a liberdade de **identidade**. Isso significa que o jogo oferece recursos para que o usuário se coloque "na pele" de diferentes personagens (e cada um com suas características). Desse modo, a experiência do usuário é ampliada, uma vez que cada personagem tem um conjunto de características e, portanto, esse usuário poderá experimentar diferentes níveis e tipos de dificuldades. Basta ver o sucesso que é Mario Kart. Por mais que quase todos tenham um favorito, muitos gostam de variar vez ou outra para gerar novas experiências, poderes e desafios.

NARRATIVA, AMBIENTAÇÃO E PERSONAGENS

Com personagens definidos e universo delimitado, seja um jogo de cartas que delimita quais cartas fazem parte do jogo, um jogo de tabuleiro ou um jogo virtual, é precisa fazer o cruzamento entre essas informações. Há diversas maneiras de fazer tais costuras e o importante é que elas fiquem claras no GDD para que o jogo seja mais persuasivo.

Para o caso específico das Narrativas Digitais Interativas, Salen e Zimmerman (2012) propuseram uma classificação das estruturas narrativas em dois grupos a partir da proposta de Marc LaBlanc.

1. Narrativa incorporada



Esta categoria se baseia num tipo de narrativa organizada sem interação do usuário com os elementos do jogo. Trata-se, portanto, de uma ferramenta que estrutura os eventos e as ações numa sequência linear para dar sentido a um arco narrativo, que justifica as emoções, os eventos e as formas de interação dentro do game de maneira pré-determinada – e são várias as formas de estruturar essa narrativa, como proposto por Aristóteles, McKee, Syd Field, Christopher Vogler etc.

2. Narrativa emergente

Esta categoria deriva dos resultados das ações do usuário. Neste caso, a narrativa não é fixa e completamente fechada. Seus elementos são despertados de acordo com os inputs que os usuários fornecem ao jogo por meio de suas interações. Elas podem variar de acordo com o contexto e o momento dentro do game, o que significa diferentes sistemas responsivos para o input, gerando, portanto, um efeito narrativo e uma experiência atrelada a esse efeito distintos para cada usuário.

Salen e Zimmerman (2012) apostam que a melhor e mais completa experiência de um game incorpora e entrelaça elementos dos dois perfis narrativos.

INTERFACE E ASPECTOS TÉCNICOS

É importante que seu GDD defina quais são os aspectos técnicos e de design desejados para construir seu game. Por mais que possa sofrer alterações, no mundo exequível, cabe projetar aspectos de interface e software (se for o caso) para deixar claro ao usuário como a interação será proporcionada. Para isso, vale pensar a visualidade dos **personagens**, para que eles sejam os primeiros a dar uma ideia do **tom** da história. Repare que narrativas de terror tendem a ser mais escuras e retas, já as infantis, com mais cores primárias e arredondadas. Descreva o **ambiente** do jogo. Sim City abarca uma cidade de cima, por exemplo, já GTA é do ponto de vista de uma pessoa, mas também em uma cidade. Sendo ou não uma cidade, qual é o nível de **realismo** ou de **fantástico/artístico** que o jogo propõe? Que tipo de **trilha** seria o ideal para construir tensão e dar o tom da história?

Todas essas escolhas ajudam a definir o tipo de jogo e tipo de interface necessários para transmitir a experiência proposta. O suporte também é crucial para tomar tais decisões. Para perceber isso, basta notar como franquias se adaptam aos suportes. O clássico FIFA, por exemplo, do PlayStation ou ao Nintendo Wii carrega densas diferenças, embora não perca a identidade. Essas diferenças devem ser levadas em conta, incluindo uma previsão de quais serão os controles do jogo. Por mais que FIFA continue sendo FIFA, mecanicamente, os controles de PlayStation para Wii são

bastante diferentes. Há de se pensar, então, em como controlar o personagem de acordo com determinado suporte. É preciso tentar prever com a melhor precisão possível a chama **UI (Interface de Usuário)**. Quais botões serão úteis e para que serão úteis? Será possível combinar botões? Como será o menu principal? E o menu em jogo pausado?



Busque sempre definir quais serão os **controles** e **menus**. O ideal é que isso seja feito com algum tipo de imagem, o que vale para imagens da interface para cada tipo de suporte e controle e diagramas de evolução de menus.

Se esses itens não forem práticos e proporcionarem uma experiência fluida, isso pode frustrar o usuário, levando-o a desistir do game. O mesmo vale para a adaptação em suportes. Caso o jogo tenha a ambição de rodar em mais de um suporte, ele precisa ser desenhado para ter compatibilidade completa, se isso não acontecer na prática, perde-se em imersão na narrativa.

GDD E SOFTWARES

São várias as etapas de desenvolvimento de um jogo. Ele deve ser pensado de maneira ampla com abertura para diferentes decisões, o que ramifica as possibilidades. No entanto, a experiência do usuário é linear. Então, há uma espécie de sanfonamento do processo de criação, em que o desenvolvedor abre ao máximo todas as possibilidades da narrativa e depois volta a fechar para criar uma linha decisória. Na hora de vender e de usar, faz muito mais sentido ter uma trajetória pelo storytelling, com começo meio e fim de um arco dramático do que explorar todas as possibilidades sem ter uma sensação de evolução.

Para que isso funcione, cada etapa costuma demandar um tipo de escrita.

O texto em **prosa**, como desta apostila, é adequado para a caracterização de personagens, ambientes, descrição de controles, escrita do GDD etc.

1. Google Docs - https://www.google.com/intl/pt-BR/docs/about/

Este é gratuito e online. Por um lado, isso facilita a escrita, pois seu documento é automaticamente salvo na nuvem, por outro demanda constantemente internet para o desenvolvimento.

2. Microsoft Word (pacote Office) - https://ms365.com.br/

O mais usado e mais famoso. Ferramenta completa que também tem recurso de salvamento online. Porém, é pago.

A **escrita de cenas**, para jogos mais complexos, envolve a criação de um ambiente, a relação de personagens com objetos, com o meio, com outros personagens, diálogos etc. Isso tem um formato específico dentro das produções audiovisuais.



1. CeltX – https://www.celtx.com/index.html

Software conhecido, conta com recursos gratuitos e recursos pagos. Muito utilizado por iniciantes.

2. FinalDraft – https://www.finaldraft.com/

O principal software do mercado, é pago, mas é o mais eficiente com recurso como notas paralelas às cenas, linha do tempo e beatboard.

3. Trelby – https://www.trelby.org/

Opensource, gratuito, é uma ferramenta básica que atende às necessidades de um início de carreira.

4. WriterDuet – https://writerduet.com/

Promove uma escrita compartilhada, é inteiramente online e na nuvem. Tem poucos recursos gratuitos.

O recurso de **malha** muitas vezes não aparece. Ele é uma ferramenta de desenvolvimento da história para conectar beats e facilitar a visualização de um beatboard reticular.

1. Nuclino – https://www.nuclino.com/

Útil para desenvolvimento colaborativo, podem-se criar diferentes salas de desenvolvimento. Tem uma versão básica gratuita, o software completo é pago.

2. OmniGraffle – https://www.omnigroup.com/omnigraffle

É pago, mas extremamente completo. Conta com recursos de diagramação e design.

3. Pengloo – https://pengloo.com

Temporariamente suspenso, foi tirado do ar para melhorias, mas está com cadastro aberto para quando lançarem nova versão.

4. Twine – https://twinery.org/

Ferramenta opensource, funciona em Windows, Mac e Linux. Contempla múltiplos usuários.

5. Miro – https://miro.com/



Ferramenta gratuita colaborativa online para frameworks e mapas mentais.

Atividade Extra

Nome da atividade: Leia o conteúdo sobre Scrum pensando sua aplicabilidade para desenvolvimento de games.

Link para a atividade: https://www.amazon.com.br/Scrum-para-Escritores-Alexandre-Heredia-ebook/dp/B00YAMXEZ2/ref=sr_1_1?__mk_pt_BR=%C3%85M%C3%85%C5%BD%C3%95%C3%91&crid=3VCIHI5A1OYH4&keywords=scrum+para-1

Referência Bibliográfica

CSIKSZENTMIHALYI, M. **Flow: the psychology of optimal experience**. Harper Perennial: London, 1990.

GULARTE, Daniel. **Jogos Eletrônicos – 50 Anos de interação e diversão**. Rio de Janeiro: 2AB, 2011.

MCGONIAL, Jane. **A realidade em jogo**: **Por que os games nos tornam melhor e como eles podem mudar o mundo**. Rio de Janeiro: Best Seller, 2012.

MCKEE, Robert. **Story: substância, estrutura, estilo e os princípios da escrita de roteiro**. Curitiba: Arte & Letra, 2017.

OLIVEIRA, Arthur Protasio Jorge de. **Jogando histórias: refletindo sobre a narrativa dos jogos eletrônicos.** Tese (Mestrado em Design) - Departamento de Artes e Design, Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro. Rio de Janeiro, p. 254. 2014.

SALEN, Katie; ZIMMERMAN, Eric. **Regras do Jogo: fundamentos do design de jogos**. São Paulo: Blucher, 2012.

SHELL, Jesse. **A Arte de Game Design**. São Paulo: Elsevier, 2010.

TEIXEIRA, Deglaucy Jorge; CRUZ, Dulce Márcia; GONÇALVES, Berenice Santos. **Uma proposta de roteiro para game educativo com base no design de narrativa digital interativa.** Revista Metamorfose, vol. 2, n. 1, p. 252-275, maio de 2017.

Ir para exercício